pika-BOO

Manual de marca

Alejandra Camacho
Victor Figuerola
Leire Gil
Sara Juste

Diseño Gráfico
Trabajo de módulo
Ingeniería Diseño Ind. y Des. del Producto
Curso 2013-2014

ÍNDICE

CAPÍTULO PREVIO

Investigación previa Pág. 3
Naming Pág. 5
Propuestas previas Pág. 6
Propuesta final Pág. 8
Propuesta final escogida Pág.10

IDENTIFICADORES PRINCIPALES

Símbolo Pág.11
Logotipo Pág.12
Imagotipo Pág.13
Construcción Pág.14
Área de respeto Pág.15
Tamaño mínimo de aplicación Pág.16
Versión a 2 tintas Pág.17
Versión a 1 tinta Pág.18
Versión sobre fondo de color Pág.19
Posición Pág. 20
Relación con otros identificadores Pág. 21
Usos indebidos Pág. 22
Colores corporativos Pág. 23
Tipografía corporativa Pág. 24

APLICACION GRÁFICA

Productos de Merchandising Pág. 25
Dossier Pág. 26
Manual de marca Pág. 27
Manual de instrucciones Pág. 28
Grafismos sobre el producto Pág. 29
Packaging

Despliege constructivo. Pág. 31
Vista individual de las caras Pág. 32
Dimensionamiento +cotas Pág. 33
Render del packaging Pág. 34

CAPÍTULO PREVIO

Investigación previa

En primer lugar se ha realizado una investigación previa de las empresas del sector, nos hemos centrado en aquellas dedicadas a la venta de juguetes y/o facilitadores de sueño:

GRACO · Imaginarium · baby Clementoni · Disney · juguettos el país de siempre jugar® · chicco · Famosa · vtech · TOYS R US · Bright Starts · Lindam For the Safest Start in Life · IMC · cloud·b where good sleep begins · Fisher-Price juega. ríe. crece.

También hemos examinado logotipos y grafismos de dibujos animados relacionados con monstruos:

CTW SESAME STREET · Disney · PIXAR MONSTRUOS, S.A. · Rugrats · El Blog de MONSTRUO ROSA Olga de Dios · mini MONSTRUOS

CAPÍTULO PREVIO

Investigación previa

En los logotipos anteriores se observa el uso en abundancia de los colores rojo y azul principalmente. Los logotipos que corresponden a marcas que engloban todo tipo de productos (jané, chicco, etc.) muestran mayor seriedad, con tipografías más rectas y de palo seco.

Algunas tipografías son más desenfadadas como podemos observar en el caso de ToysRus, Baby clementoni, etc.

En la investigación concreta sobre dibujos animados relacionados con monstruos se observa el uso de tipografías más desenfadas y la inclusión de algún rasgo de los monstruos en el imagotipo.

Como conclusión el imagotipo elaborado para nuestra empresa será de color rojo y azul principalmente, incluirá algún rasgo de monstruo en el imagotipo, sin embargo como se tratará de una marca bastante amplia utilizaremos una tipografía para el imagotipo que sea de palo seco y que componga un bloque.

Además el imagotipo deberá transmitir los valores de la empresa junto con los valores de los productos de esta:

Respeto al medio ambiente	Responsabilidad social	Cercanía
Confianza	Integridad	Fiabilidad
Innovación	Seguridad	Familiaridad

CAPÍTULO PREVIO

Naming

La empresa se va a dedicar a la venta de productos destinados al público infantil. Todos los productos tendrán una temática común, los monstruos. Con ello, como se ha explicado anteriormente, se pretende realizar una asociación entre los monstruos a cosas positivas para evitar posibles miedos, principalmente nocturnos.

En primer lugar se utilizan diferentes técnicas de "naming" para obtener el nombre de la empresa y de la gama de producto.

Primero se ha explotado la temática de la empresa y se obtiene:

- De monstruo: monstruitos, minimonstruos, monster, chiquimonster, cuquimonster, tedymonster, etc.
- Del hombre del coco: coquitos, cuquitos, coquis, coquisimos, coquiboos, litleboo, etc.

Después se han buscado palabras extranjeras para "coco", pesadilla, susto,etc. en diferentes idiomas y se obtiene:

- En inglés: coco se traduce como bugaboo y bugbear.
- En latín: pesadilla se traduce como fantibus.
- En tágalo: susto se traduce como gulatín.

Después se han jugado con las siglas de los nombres de los componentes del grupo (Victor, Sara, Leire, Alejandra) y se obtiene:

- VLAS, SLAV, LASV, LAVS, LVAS.

También se juega con el nombre del juego "Cucu-Tastas". Podríamos adaptarlo a "Booboo-Tastas". Este juego en inglés se llama "peek-a-boo", podríamos adaptarlo a "pi-caboo", "pikaboo" o "piqaboo"

Se plantea mantener en todos los productos una parte del nombre idéntica, siguiendo el ejemplo de iPod, iMac...Nuestros productos serían "loquesea Boo"

La opción que nos parece más adecuada es escoger como nombre de la empresa "pika-Boo". De esta forma nuestro nombre es una adaptación de la palabra inglesa al español manteniendo la pronunciación del juego "Peek-a-boo" que tiene relación con niños pequeños y con dar sustos. Por lo que se relaciona con nuestra empresa debido a que nuestros productos van dirigidos a niños y se van a tratar de monstruitos.

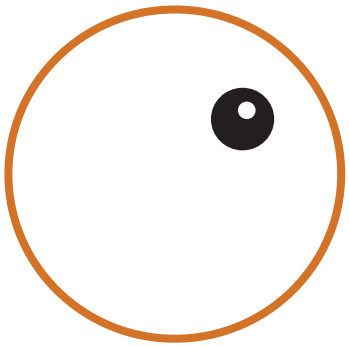
Para la gama de productos utilizaríamos el nombre "Teddy-boo". "Teddy" que significa peluche en inglés y "-Boo" para mantener la raíz característica de la marca.

CAPÍTULO PREVIO

Propuestas previas

Tras escoger el nombre de la empresa, Pika-boo, se comenzó a desarrollar diferentes imagotipos posibles. En esta página se recogen las primeras ideas obtenidas al experimentar con la tipografía y el mundo de los monstruos.

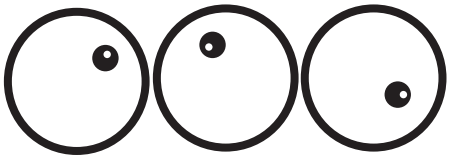
pika-Boo



pika-Boo

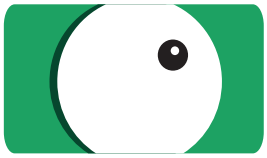
PIKA - BOO

PIKA - BOO



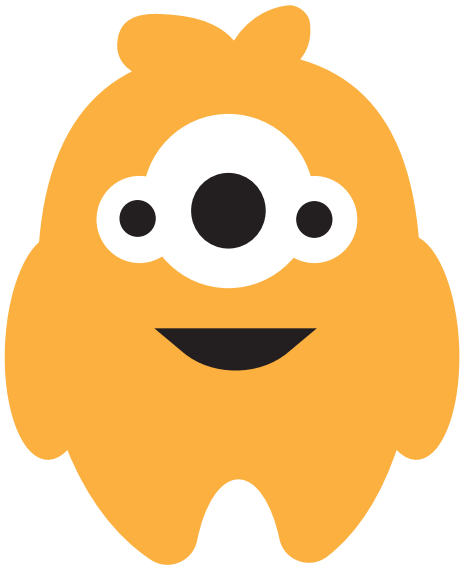
PIKA - BOO

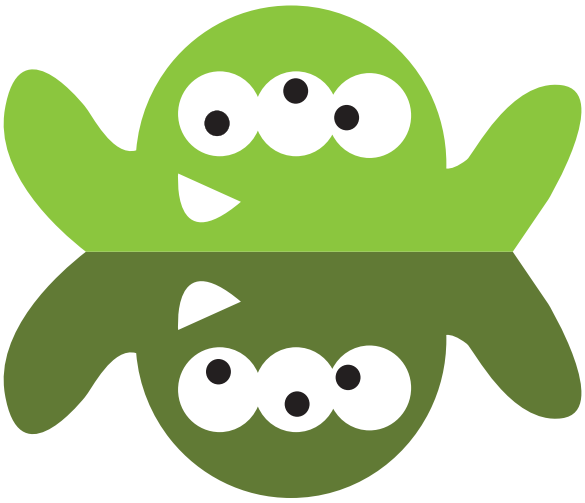
Pika - Boo



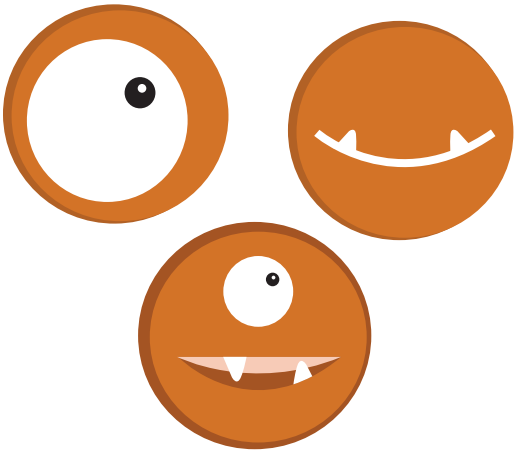
CAPÍTULO PREVIO

Propuestas previas





PIKA
BOO



CAPÍTULO PREVIO

Propuesta final

Observando las primeras ideas propuestas se decide que el imagotipo debe incluir un monstruo en el símbolo pero que al mismo tiempo no tiene que ser un monstruo demasiado concreto, sino una abstracción, para no generar limitaciones estéticas a la marca a la hora de desarrollar sus productos. Además la tipografía debe tener carácter propio.

La propuesta final asemeja a un monstruo/fantasma/ser abstracto sobresaliendo detrás del muro que forman las letras, asustándonos.

CAPÍTULO PREVIO

Propuesta final

Para favorecer la sensación de que las letras forman un muro se opta por una tipografía bastante compacta y regular que dé esa sensación de bloque. Además se inclina la "P" inicial ligeramente para aumentar la correspondencia del corte natural del monstruo con el "muro".

Se experimentan diferentes combinaciones de color. Se aplican colores calientes a la tipografía para atraerla hacia el frente y que ocupe claramente el primer plano.

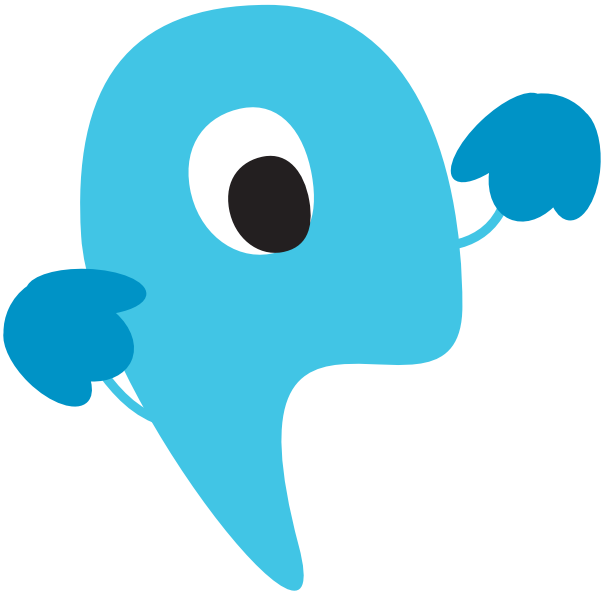
CAPÍTULO PREVIO

Propuesta final escogida

Gracias a la combinación de la tipografía gruesa y los colores calientes se consigue que el logotipo cree la sensación de "muro". La inclinación de la letra "P" se adapta perfectamente al corte natural del monstruo.

El monstruo a su vez puede ser utilizado como símbolo ya que su propio "cuerpo" recortado por el muro forma la letra "P", la inicial de la marca.

La tipografía debido a las modulaciones del grosor también puede utilizarse de manera independiente ya que adquiere suficiente carácter.



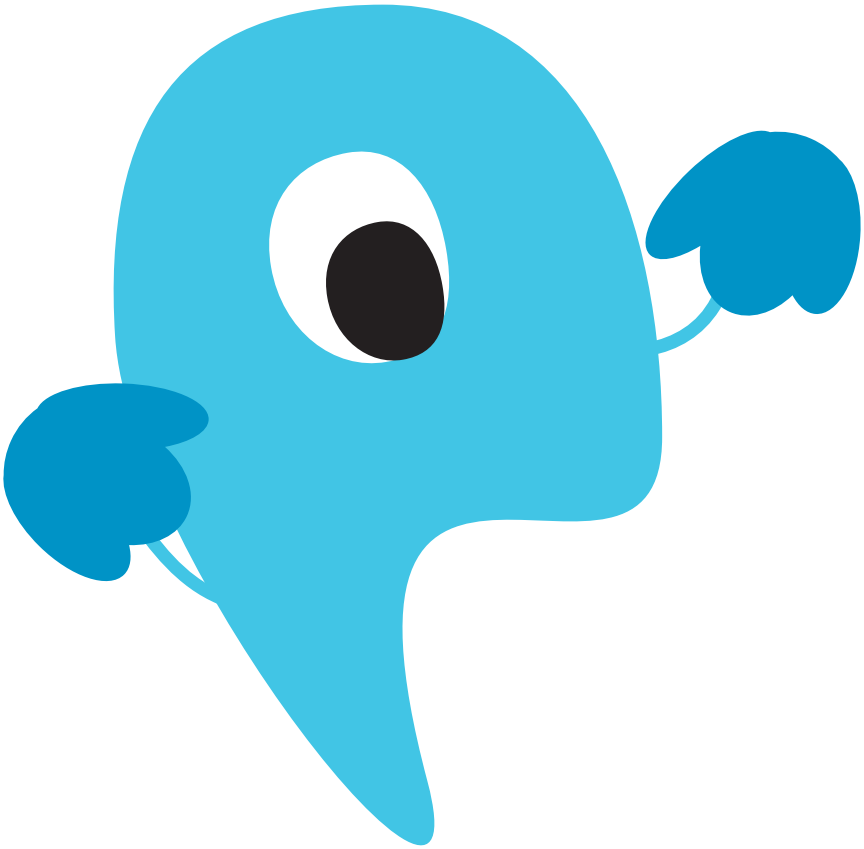
ID. PRINCIPALES

Símbolo

El símbolo está compuesto por un monstruo de formas abstractas y redondeadas. Tiene un solo ojo y parece que trata de asustar al espectador. Las formas redondeadas le dan sensación de amabilidad y la abstracción hace que resulte sencillo y fácil de recordar. Está ligeramente inclinado por lo que adquiere un carácter dinámico.

Intencionadamente se ha obtenido la forma de una "P" , la inicial de Pika-boo, con el cuerpo del monstruo lo que nos permitirá utilizarlo de manera independiente al logotipo.

Se han escogido colores azules ya que son los tonos predominantes en este sector de mercado. Esto se debe a que el color azul transmite protección y tranquilidad.



ID. PRINCIPALES

Logotipo

El logotipo está compuesto por el nombre de la empresa, Pika-boo. El nombre como ya hemos explicado hace referencia al juego "Peek-a-boo".

El nombre de la marca aparece separado por un guión en dos partes, esto se debe a que la coletilla "-Boo" va a ser utilizada en todos los productos de la empresa para identificarlos, dando lugar a una marca compuesta.

Se ha escogido una tipografía de palo seco pero se ha modificado la modulación del trazo para que no sea uniforme, de esta forma el logotipo adquiere carácter propio y personalidad pudiendo utilizarse también de manera independiente.

Se ha escogido el color rojo para la tipografía ya que es un color estimulante y que causa gran impacto visualmente. Se han utilizado dos tonos diferentes para diferenciar la coletilla "-Boo" como ya se ha comentado.

PIKA-BOO

ID. PRINCIPALES

Imagotipo

Este imagotipo será el identificador de Pika-Boo. Para componer el imagotipo se han combinado el símbolo y el logotipo de manera que el fantasma parece sobresalir de detrás de la tipografía que forma un muro.

Para conseguir que el logotipo se asemeje a un muro se ha jugado con la temperatura del color ya que tendemos a colocar los colores calientes en primer plano sobre los fríos. Además se ha inclinado ligeramente la "P" inicial para conseguir que su contorno se corresponda lo máximo posible con el recorte del monstruo.

El contraste entre los dos colores principales, azul y rojo, y la personalidad de las formas hacen que este imagotipo vaya a ser fácilmente reconocible y recordado.

Este imagotipo representa los valores que queremos para nuestra empresa: familiaridad, cercanía, seguridad, fiabilidad, sencillez y confianza.

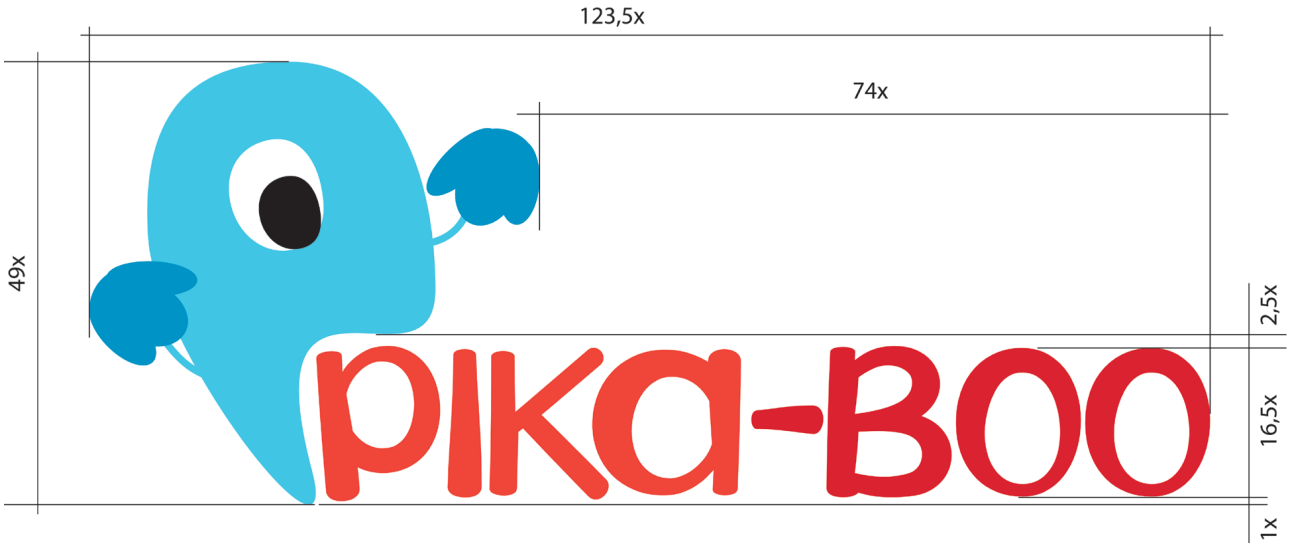
ID. PRINCIPALES

Construcción

Aquí, aparece la construcción del imagotipo sobre una trama o cuadrícula formada por diferentes porciones iguales llamadas “x”.

La composición total es de 49x123,5 unidades.

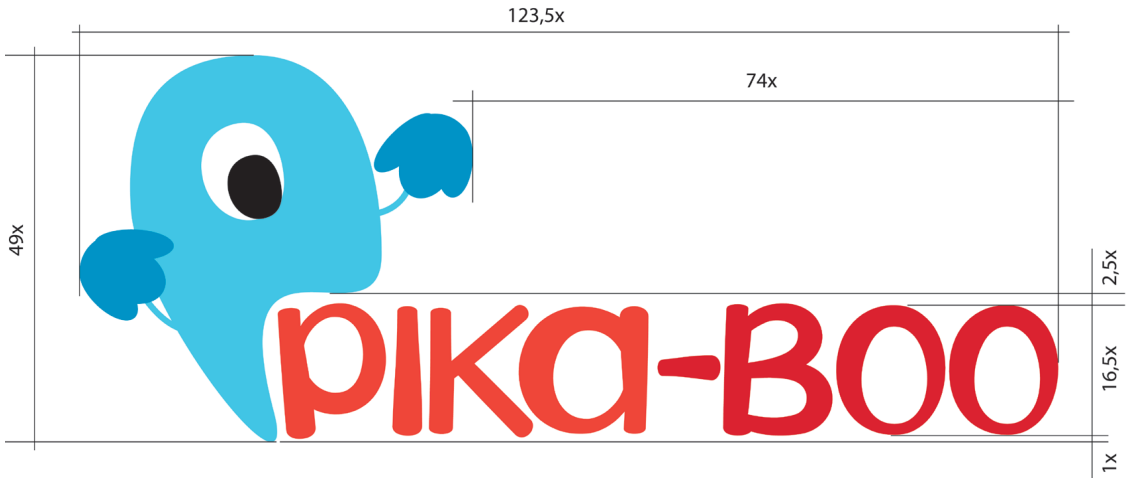
En la combinación se señala también el espacio entre símbolo y logotipo. Siempre que se haga uso de este imagotipo se deberán mantener estás proporciones.



ID. PRINCIPALES

Área de respeto

El área de respeto se define siguiendo las mismas proporciones de unidad "x" que en la construcción del imagotipo. Este margen debe ser respetado siempre para garantizar la legibilidad del imagotipo y su perfecto reconocimiento. Este área tendrá las proporciones detalladas a continuación, y sólo en rigurosas excepciones se podrá reducir este área por motivos de espacio.



ID. PRINCIPALES

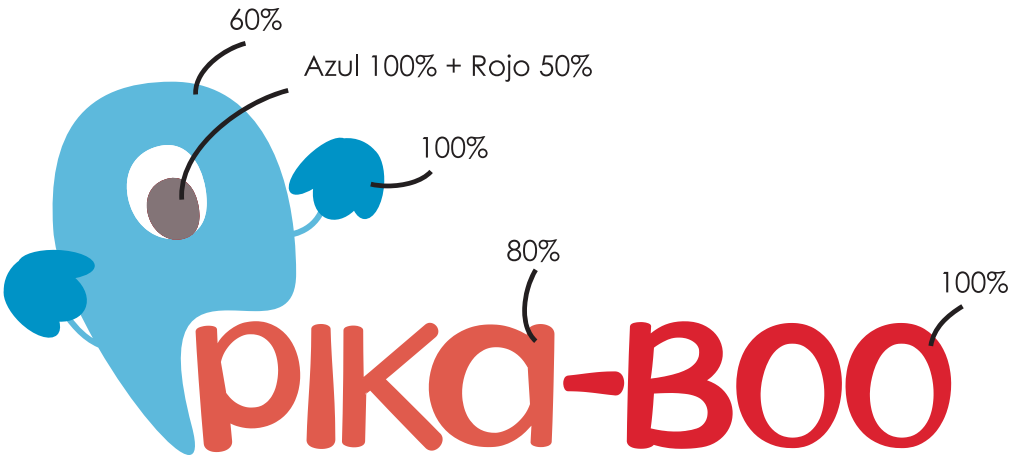
Tamaño mínimo de aplicación

Se ha definido un tamaño mínimo de aplicación de 6 mm de altura.

ID. PRINCIPALES

Versión a dos tintas

La versión a dos tintas se realizará con el tono azul (PANTONE P 116-7 C) en dos opacidades diferentes: 100% y 60% y con el tono rojo(PANTONE 1797 CP) en otras dos opacidades: 100% y 80%.

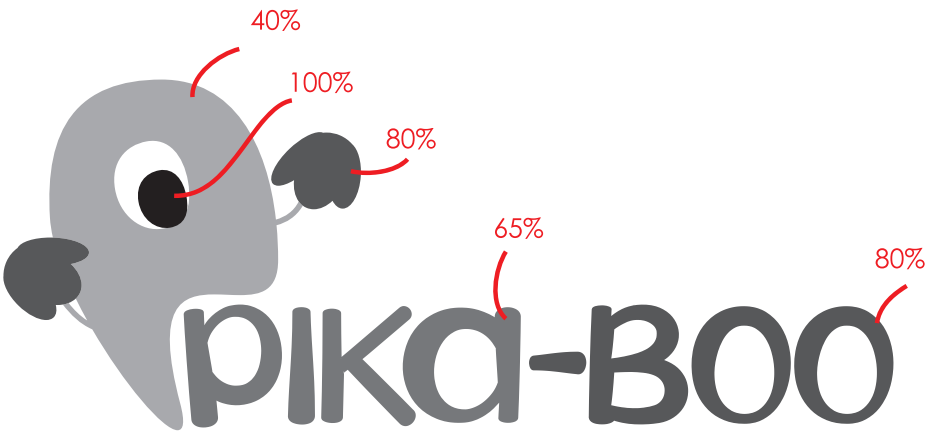


ID. PRINCIPALES

Versión a una tinta

En la versión de imagotipo a 1 tinta se utilizará tinta negra. El uso de esta versión está reservado a aquellos casos, en los que por motivos técnicos, sólo pueda imprimirse en blanco y negro y/o a una tinta.

Se incluye un dibujo indicativo de las diferentes opacidades de la tinta negra en cada zona.



ID. PRINCIPALES

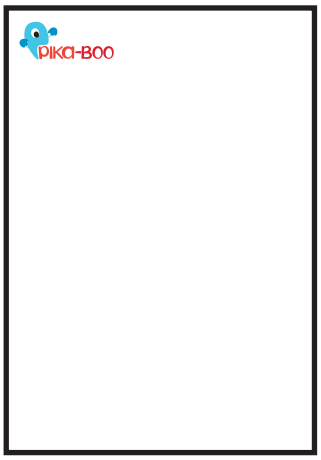
Versión sobre fondo de color

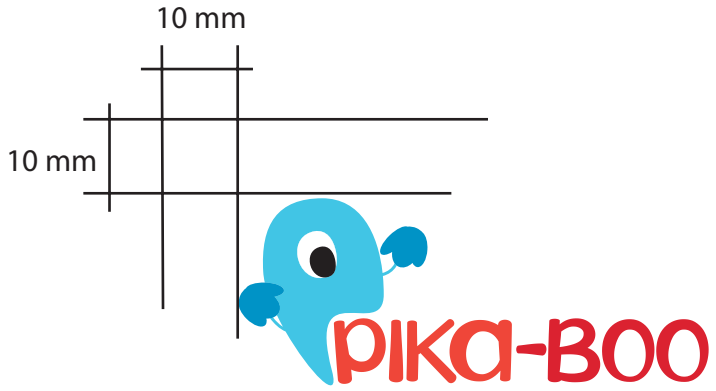
Para garantizar la correcta visibilidad del imagotipo cuando aparezca sobre fondo de color irá inscrito en un óvalo blanco que podrá ir ribeteado o no. En el caso de que utilice ribete este será de alguno de los colores que componen el logo: Tinta negra, PANTONE 1797 CP, PANTONE 1788 CP, PANTONE 637 CP o PANTONE P 116-7 C.

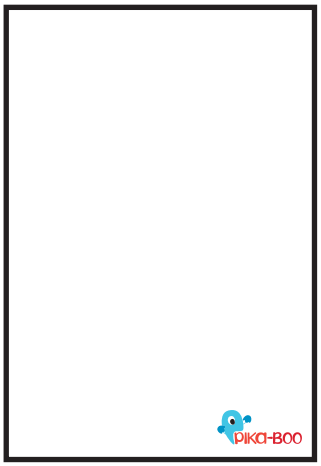
ID. PRINCIPALES

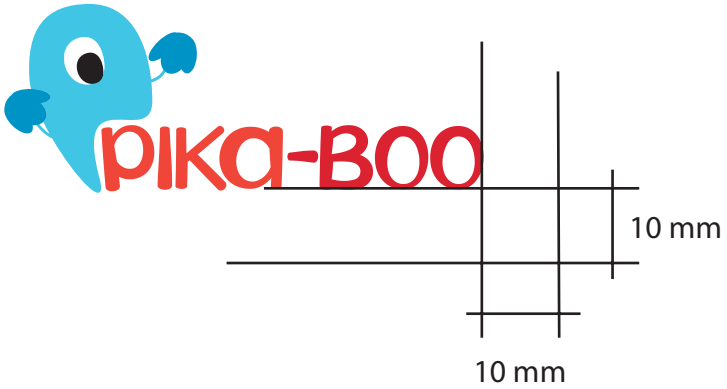
Posición

El imagotipo de Pika-Boo aparecerá preferiblemente en la esquina superior izquierda en los documentos que emita: cartas, folletos, e-mail, página web, etc. También podrá aparecer en la esquina inferior derecha en aquellos documentos en los que se estime más correcto este uso o en los que no pueda ocupar la esquina superior izquierda.









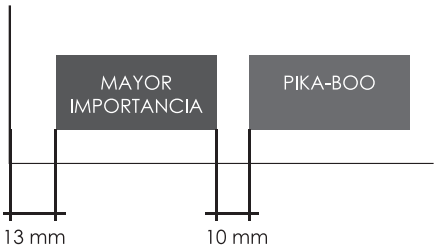
En el caso de elementos de publicidad tales como bolis, petates, camisetas, etc. o productos de packaging la situación del imagotipo será definida por el diseñador de dicho producto, respetando siempre el resto de especificaciones del imagotipo tales como: el área de respeto, la aplicación sobre fondo de color, etc.

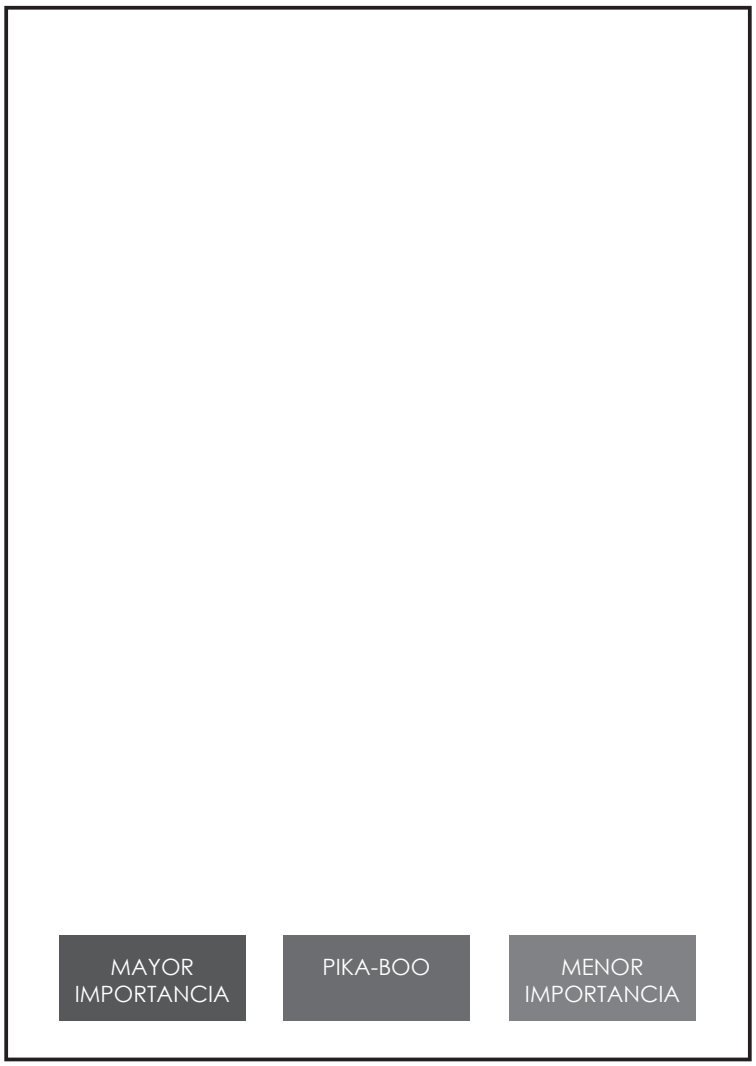
ID. PRINCIPALES

Relación con otros identificadores

Cuando el imagotipo aparezca en documentos ajenos como firmante, organizador, colaborador, etc. se le asignará un espacio en la zona inferior del cartel respetando al resto de firmantes, organizadores o colabores según su importancia o financiación en el evento, acto, etc.

Ejemplo: Gobierno de Aragón aparecería siempre en una posición jerárquica de mayor importancia que Pika-boo. Sin embargo si Pika-boo va a realizar una promoción a un cole o centro cívico este aparecería en la posición de menor importancia.





ID. PRINCIPALES

Usos indebidos

Para asegurar la coherencia y la correcta legibilidad y reconocimiento de TeloCam se deben respetar las normas descritas
en este manual. A continuación se ejemplifican los usos indebidos y que por tanto quedan prohibidos.

Proporciones incorrectas: imagotipo encogido o estirado.

Proporción incorrecta del símbolo:

Posición incorrecta símbolo:

Uso incorrecto de los colores:

ID. PRINCIPALES

Colores corporativos

PANTONE 1788 CP
CMYK 0C 88M 82Y 0K
RGB 231R 57G 47B
RAL 3020
WEB E7 39 2F

PANTONE 1797 CP
CMYK 2C 97M 85Y 7K
RGB 214R 27G 38B
RAL 3016
WEB D6 1B 26

PANTONE 637 CP
CMYK 62C 0M 8Y 0K
RGB 85R 194G 228B
RAL 6027
WEB 55 C2 E4

PANTONE P 116-7 C
CMYK 90C 0M 0Y 22K
RGB 0R 141G 193B
RAL 5012
WEB 00 8D C1

TINTA NEGRA

ID. PRINCIPALES

Tipografía corporativa

Pika-Boo va a contar con dos tipografías corporativas. La primera es la tipografía "Dark is the night" que será utilizada en aquellos aspectos en que prime la estética sobre la legibilidad, es decir, títulos, packaging, etc.

La segunda tipografía corporativa será Century Gothic, esta es mucho más legible y será utilizada en textos largos y documentos formales. Es una tipografía de palo seco y con modulación uniforme que transmite seriedad al mismo tiempo que sus trazos redondeados le dan un aire más infantil y amigable.

Dark is the night Regular
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . : , ; ( ) ¡ ! ¿ ? € + - / = _

Century Gothic Regular
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . : , ; ( ) ¡ ! ¿ ? ' " € + - * / % = _

Century Gothic Bold
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . : , ; ( ) ¡ ! ¿ ? ' " € + - * / % = _

Century Gothic Italic
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
*1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . : , ; ( ) ¡ ! ¿ ? ' " € + - * / % = _*

APLICACIÓN GRÁFICA

Productos de merchandising

Para promocionar la empresa Pika-Boo y sus productos se podrán utilizar diferentes productos de merchandising con aplicaciones gráficas de la marca. Aquí se muestra un ejemplo de dichos productos:

APLICACIÓN GRÁFICA

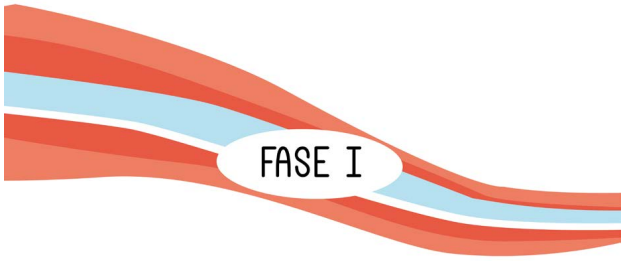
Dossier

Tanto en el dossier como en el manual de marca, los paneles y el packaging se van a utilizar los mismos elementos gráficos. Una cinta en los colores corporativos (en diferentes opacidades) dará cohesión a todos los elementos, dicha cinta podrá modificarse sin restricciones en cuanto a su tamaño, altura, anchura, posición,etc. El texto irá inscrito en óvalos en el caso de que sea necesario para no perder legibilidad.

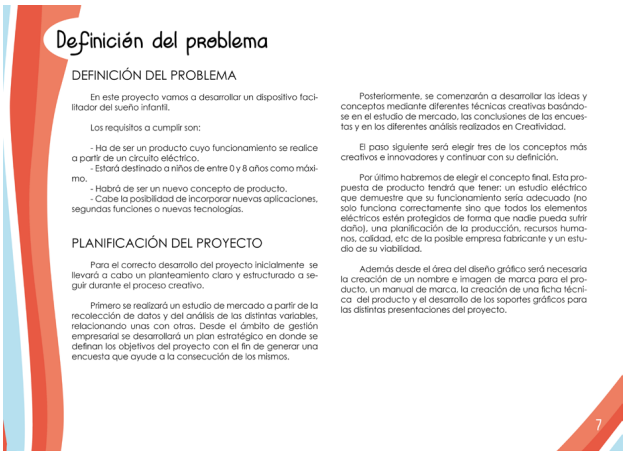
En el dossier concretamente hay tres diseños de página distintos: portada, página de fases y página de contenido.

DISPOSITIVO FACILITADOR
DEL SUEÑO INFANTIL
Sara Juste - Leire Gil - Víctor Figuerola - Alejandra Camache
Ing. Diseño Ind. y Desarrello del Producto
Trabajo de Módule 2º Cualrimestre
Curse 2013 - 2014

-Portada-



-Página de fase-


Definición del problema
DEFINICIÓN DEL PROBLEMA
En este proyecto vamos a desarrollar un dispositivo facilitador del sueño infantil.
Los requisitos a cumplir son:
- Ha de ser un producto cuyo funcionamiento se realice a partir de un circuito eléctrico.
- Estará destinado a niños de entre 0 y 8 años como máximo.
- Habrá de ser un nuevo concepto de producto.
- Cabe la posibilidad de incorporar nuevas aplicaciones, segundas funciones o nuevas tecnologías.
PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO
Para el correcto desarrollo del proyecto inicialmente se llevará a cabo un planteamiento claro y estructurado a seguir durante el proceso creativo.
Primero se realizará un estudio de mercado a partir de la recolección de datos y del análisis de las distintas variables, relacionando unas con otras. Desde el ámbito de gestión empresarial se desarrollará un plan estratégico en donde se definan los objetivos del proyecto con el fin de generar una encuesta que ayude a la consecución de los mismos.
Posteriormente, se comenzarán a desarrollar las ideas y conceptos mediante diferentes técnicas creativas basándose en el estudio de mercado, las conclusiones de las encuestas y en los diferentes análisis realizados en Creatividad.
El paso siguiente será elegir tres de los conceptos más creativos e innovadores y continuar con su definición.
Por último habremos de elegir el concepto final. Esta propuesta de producto tendrá que tener: un estudio eléctrico que demuestre que su funcionamiento sería adecuado (no solo funciona correctamente sino que todos los elementos eléctricos estén protegidos de forma que nadie pueda sufrir daño), una planificación de la producción, recursos humanos, calidad, etc de la posible empresa fabricante y un estudio de su viabilidad.
Además desde el área del diseño gráfico será necesaria la creación de un nombre e imagen de marca para el producto, un manual de marca, la creación de una ficha técnica del producto y el desarrollo de los soportes gráficos para las distintas presentaciones del proyecto.
7

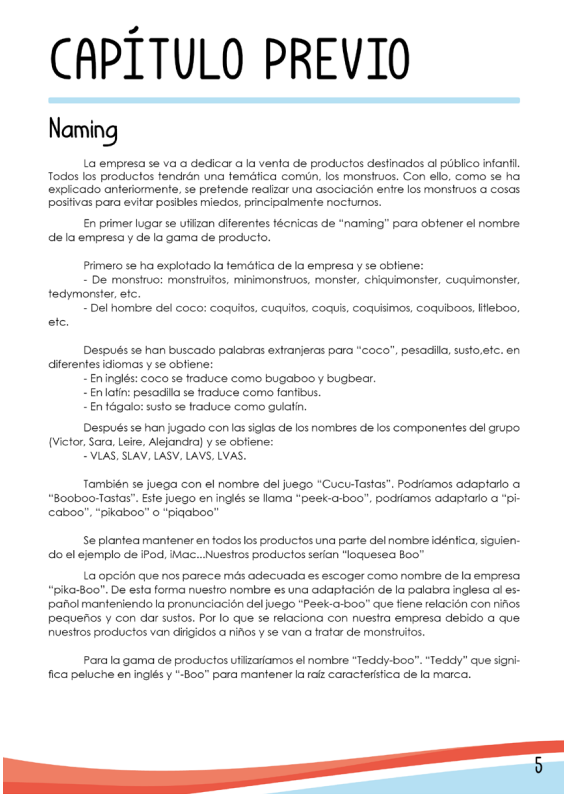
-Página de contenido-

APLICACIÓN GRÁFICA

Manual de marca

En este propio manual de marca encontramos otro ejemplo del uso de la cinta corporativa como elemento gráfico. Encontramos dos tipos de composiciones diferentes, la de la portada y la página de contenido.

-Portada-



CAPÍTULO PREVIO

Naming

La empresa se va a dedicar a la venta de productos destinados al público infantil. Todos los productos tendrán una temática común, los monstruos. Con ello, como se ha explicado anteriormente, se pretende realizar una asociación entre los monstruos a cosas positivas para evitar posibles miedos, principalmente nocturnos.

En primer lugar se utilizan diferentes técnicas de "naming" para obtener el nombre de la empresa y de la gama de producto.

Primero se ha explotado la temática de la empresa y se obtiene:
- De monstruo: monstruitos, minimonstruos, monster, chiquimonster, cuquimonster, tedymonster, etc.
- Del hombre del coco: coquitos, cuquitos, coquis, coquisimos, coquiboos, litleboo, etc.

Después se han buscado palabras extranjeras para "coco", pesadilla, susto,etc. en diferentes idiomas y se obtiene:
- En inglés: coco se traduce como bugaboo y bugbear.
- En latín: pesadilla se traduce como fantibus.
- En tágalo: susto se traduce como gulatín.

Después se han jugado con las siglas de los nombres de los componentes del grupo (Víctor, Sara, Leire, Alejandra) y se obtiene:
- VLAS, SLAV, LASV, LAVS, LVAS.

También se juega con el nombre del juego "Cucu-Tastas". Podríamos adaptarlo a "Booboo-Tastas". Este juego en inglés se llama "peek-a-boo", podríamos adaptarlo a "picaboo", "pikaboo" o "piqaboo"

Se plantea mantener en todos los productos una parte del nombre idéntica, siguiendo el ejemplo de iPod, iMac...Nuestros productos serían "loquesea Boo"

La opción que nos parece más adecuada es escoger como nombre de la empresa "pika-Boo". De esta forma nuestro nombre es una adaptación de la palabra inglesa al español manteniendo la pronunciación del juego "Peek-a-boo" que tiene relación con niños pequeños y con dar sustos. Por lo que se relaciona con nuestra empresa debido a que nuestros productos van dirigidos a niños y se van a tratar de monstruitos.

Para la gama de productos utilizaríamos el nombre "Teddy-boo". "Teddy" que significa peluche en inglés y "-Boo" para mantener la raíz característica de la marca.

5

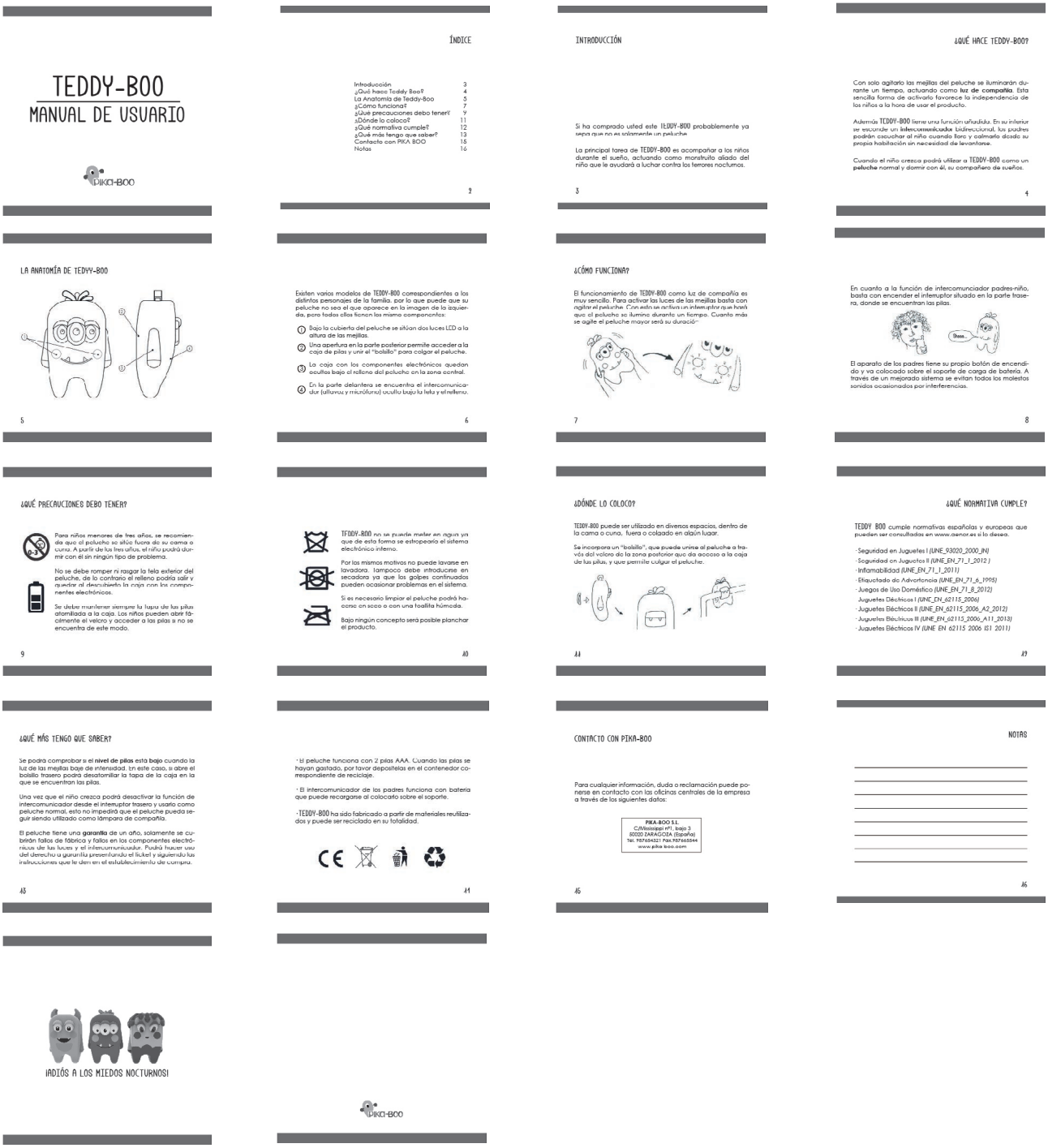
-Página de contenido-

En la página de contenido se ha añadido además una fina linea azul bajo el título para atraer el foco de atención hacia este punto.

APLICACIÓN GRÁFICA

Manual de instrucciones

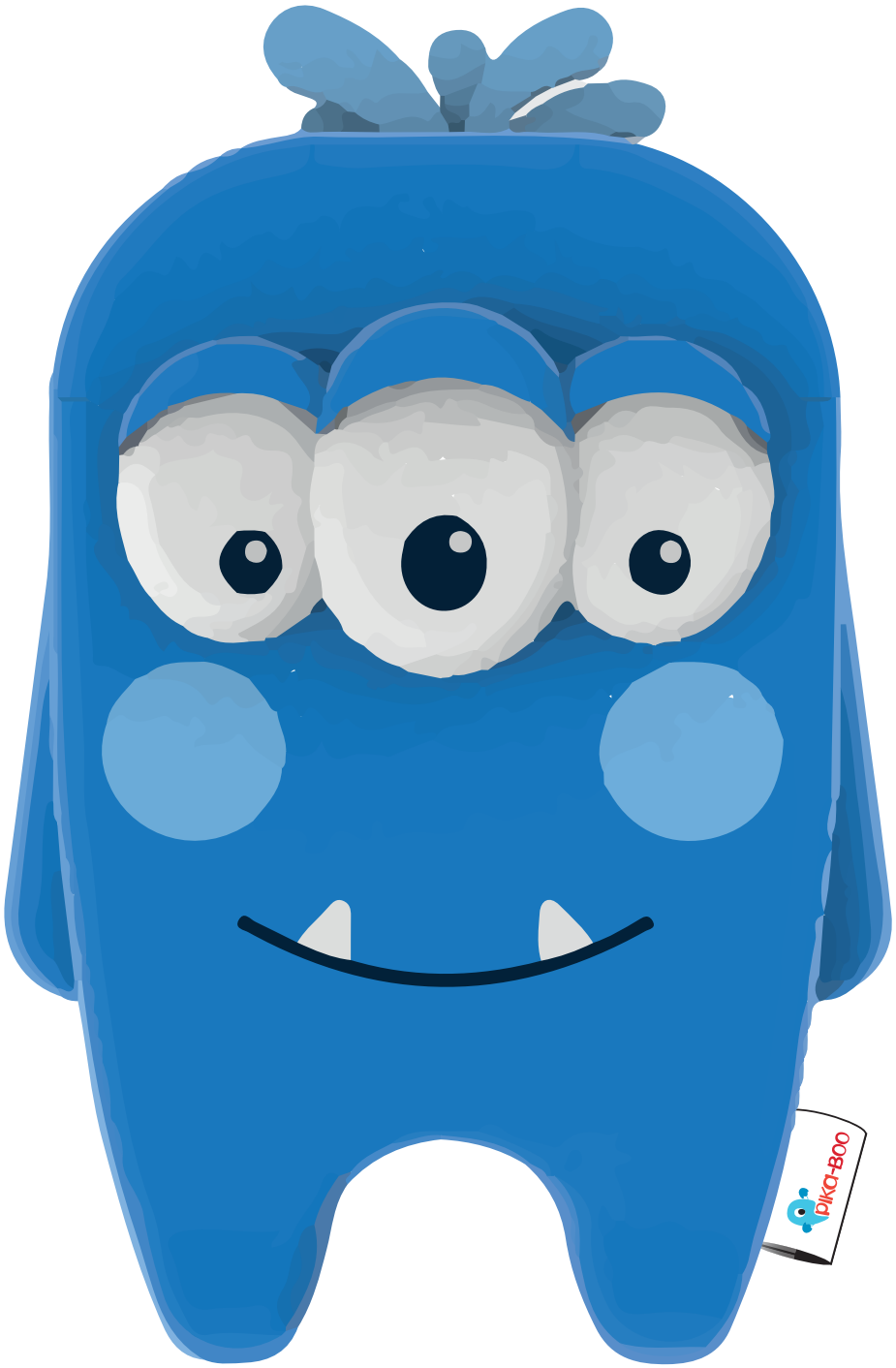
Se ha elaborado un manual de instrucciones detallado del producto. Incluye todos los apartados que el usuario debe conocer: funcionamiento, anatomía del peluche, precauciones, normativa, información de utilidad y contacto. A continuación se muestran todas las páginas a tamaño reducido y ordenadas para su impresión.

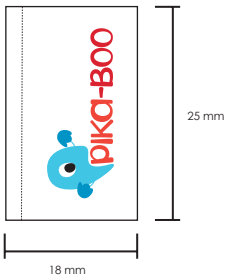

TEDDY-BOO
MANUAL DE USUARIO
PIKA-BOO
ÍNDICE
Introducción 3
¿Qué hace Teddy Boo? 4
La Anatomía de Teddy-Boo 5
¿Cómo funciona? 7
¿Qué precauciones debo tener? 9
¿Dónde lo coloco? 11
¿Qué normativa cumple? 12
¿Qué más tengo que saber? 13
Contacto con PIKA BOO 15
Notas 16
2
INTRODUCCIÓN
Si ha comprado usted este TEDDY-BOO probablemente ya sepa que no es solamente un peluche.
La principal tarea de TEDDY-BOO es acompañar a los niños durante el sueño, actuando como monstruito aliado del niño que le ayudará a luchar contra los terrores nocturnos.
3
¿QUÉ HACE TEDDY-BOO?
Con solo agitarlo las mejillas del peluche se iluminarán durante un tiempo, actuando como luz de compañía. Esta sencilla forma de activarlo favorece la independencia de los niños a la hora de usar el producto.
Además TEDDY-BOO tiene una función añadida. En su interior se esconde un intercomunicador. Unfrecuencia, los padres podrán escuchar al niño cuando llore y calmarlo desde su propia habitación sin necesidad de levantarse.
Cuando el niño crezca podrá utilizar a TEDDY-BOO como un peluche normal y dormir con él, su compañero de sueños.
4
LA ANATOMÍA DE TEDYY-BOO
5
Existen varios modelos de TEDDY-BOO correspondientes a los distintos personajes de la familia, por lo que puede que su peluche no sea el que aparece en la imagen de la izquierda, pero todos ellos tienen los mismo componentes:
1. Bajo la cubierta del peluche se sitúan dos luces LED a la altura de las mejillas.
2. Una apertura en la parte posterior permite acceder a la caja de pilas y unir el "bolsillo" para colgar el peluche.
3. La caja con los componentes electrónicos quedan ocultos bajo el relleno del peluche en la zona central.
4. En la parte delantera se encuentra el intercomunicador (altavoz y micrófono) ocultos bajo la tela y el relleno.
6
¿CÓMO FUNCIONA?
El funcionamiento de TEDDY-BOO como luz de compañía es muy sencillo. Para activar las luces de las mejillas basta con agitar el peluche. Con esto se activa un interruptor que hará que el peluche se ilumine durante un tiempo. Cuanto más se agite el peluche mayor será su duración.
7
En cuanto a la función de intercomunicador padres-niño, basta con encender el interruptor situado en la parte trasera, donde se encuentran las pilas.
Beee...
El aparato de los padres tiene su propio botón de encendido y va colocado sobre el soporte de carga de batería. A través de un mejorado sistema se evitan todos los molestos sonidos ocasionados por interferencias.
8
¿QUÉ PRECAUCIONES DEBO TENER?
0-3
Para niños menores de tres años, se recomienda que el peluche se sitúe fuera de su cama o cuna. A partir de los tres años, el niño podrá dormir con él sin ningún tipo de problema.
No se debe romper ni rasgar la tela exterior del peluche, de lo contrario el relleno podría salir y quedar al descubierto la caja con los componentes electrónicos.
Se debe mantener siempre la tapa de las pilas atornillada a la caja. Los niños pueden abrir fácilmente el velcro y acceder a las pilas si no se encuentra de este modo.
9
TEDDY-BOO no se puede meter en agua ya que de esta forma se estropearía el sistema electrónico interno.
Por los mismos motivos no puede lavarse en lavadora. Tampoco debe introducirse en secadora ya que los golpes continuados pueden ocasionar problemas en el sistema.
Si es necesario limpiar el peluche podrá hacerse en seco o con una toallita húmeda.
Bajo ningún concepto será posible planchar el producto.
10
¿DÓNDE LO COLOCO?
TEDDY-BOO puede ser utilizado en diversos espacios, dentro de la cama o cuna, fuera o colgado en algún lugar.
Se incorpora un "bolsillo", que puede unirse al peluche a través del velcro de la zona posterior que da acceso a la caja de las pilas, y que permite colgar el peluche.
11
¿QUÉ NORMATIVA CUMPLE?
TEDDY BOO cumple normativas españolas y europeas que pueden ser consultadas en www.aenor.es si lo desea.
- Seguridad en Juguetes I (UNE_93020_2000_IN)
- Seguridad en Juguetes II (UNE_EN_71_1_2012)
- Inflamabilidad (UNE_EN_71_1_2011)
- Etiquetado de Advertencia (UNE_EN_71_6_1995)
- Juegos de Uso Doméstico (UNE_EN_71_8_2012)
- Juguetes Dléctricos I (UNE_EN_62115_2006)
- Juguetes Dléctricos II (UNE_EN_62115_2006_A2_2012)
- Juguetes Dléctricos III (UNE_EN_62115_2006_A11_2013)
- Juguetes Dléctricos IV (UNE EN 62115 2006 IS1 2011)
12
¿QUÉ MÁS TENGO QUE SABER?
Se podrá comprobar si el nivel de pilas está bajo cuando la luz de las mejillas baje de intensidad. En este caso, si abre el bolsillo trasero podrá desatornillar la tapa de la caja en la que se encuentran las pilas.
Una vez que el niño crezca podrá desactivar la función de intercomunicador desde el interruptor trasero y usarlo como peluche normal, esto no impedirá que el peluche pueda seguir siendo utilizado como lámpara de compañía.
El peluche tiene una garantía de un año, solamente se cubrirán fallos de fábrica y fallos en los componentes electrónicos de las luces y el intercomunicador. Podrá hacer uso del derecho a garantía presentando el ticket y siguiendo las instrucciones que le den en el establecimiento de compra.
13
· El peluche funciona con 2 pilas AAA. Cuando las pilas se hayan gastado, por favor deposítelas en el contenedor correspondiente de reciclaje.
· El intercomunicador de los padres funciona con batería que puede recargarse al colocarlo sobre el soporte.
· TEDDY-BOO ha sido fabricado a partir de materiales reutilizados y puede ser reciclado en su totalidad.
14
CONTACTO CON PIKA-BOO
Para cualquier información, duda o reclamación puede ponerse en contacto con las oficinas centrales de la empresa a través de los siguientes datos:
PIKA-BOO S.L.
C/Mississippi nº7, bajo 3
50020 ZARAGOZA (España)
Tel. 976534321 Fax.976565544
www.pika-boo.com
15
NOTAS
16
¡ADIÓS A LOS MIEDOS NOCTURNOS!
PIKA-BOO

APLICACIÓN IMAGEN

Grafismos del producto

Al tratarse de un peluche el imagotipo figurará en una etiqueta que irá cosida a él. Será una etiqueta discreta que se colocará en la costura exterior de la pierna izquierda.

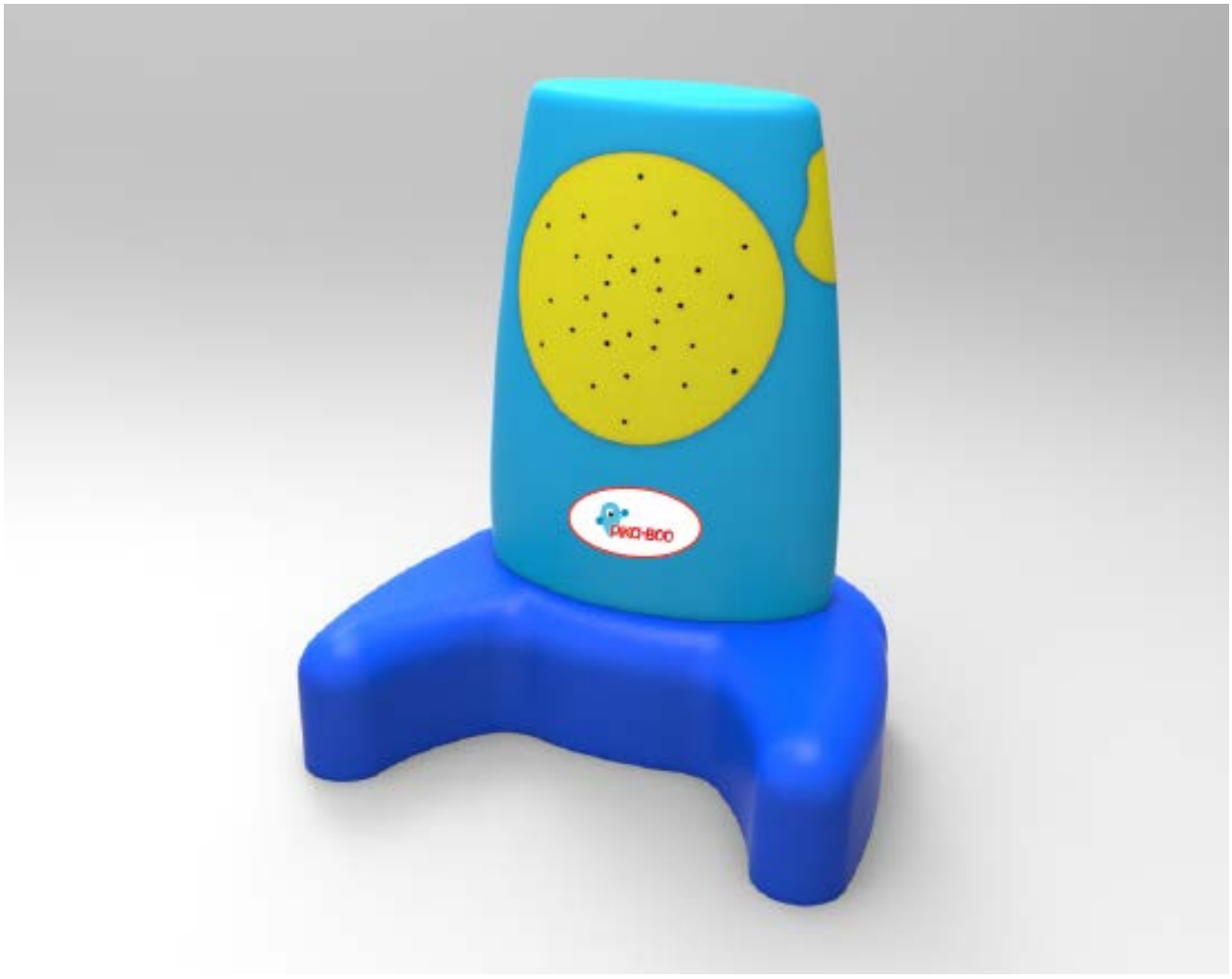


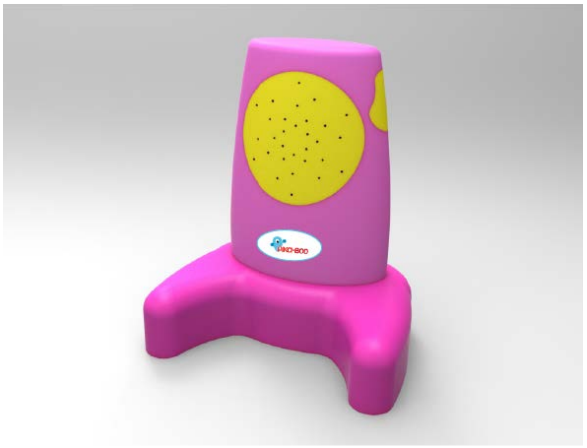


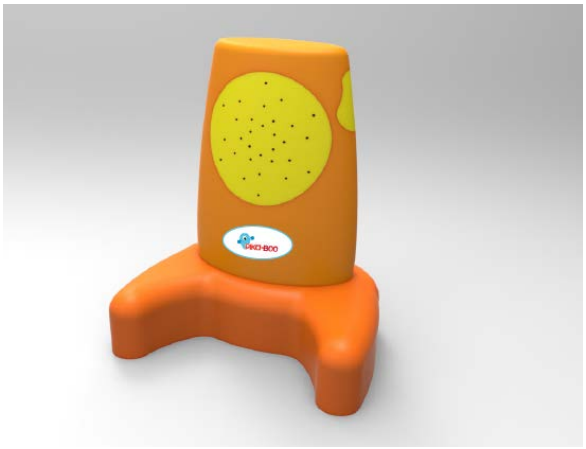
APLICACIÓN IMAGEN

Grafismos del producto

El imagotipo se imprimirá sobre el plástico del intercomunicador mediante serigrafía.

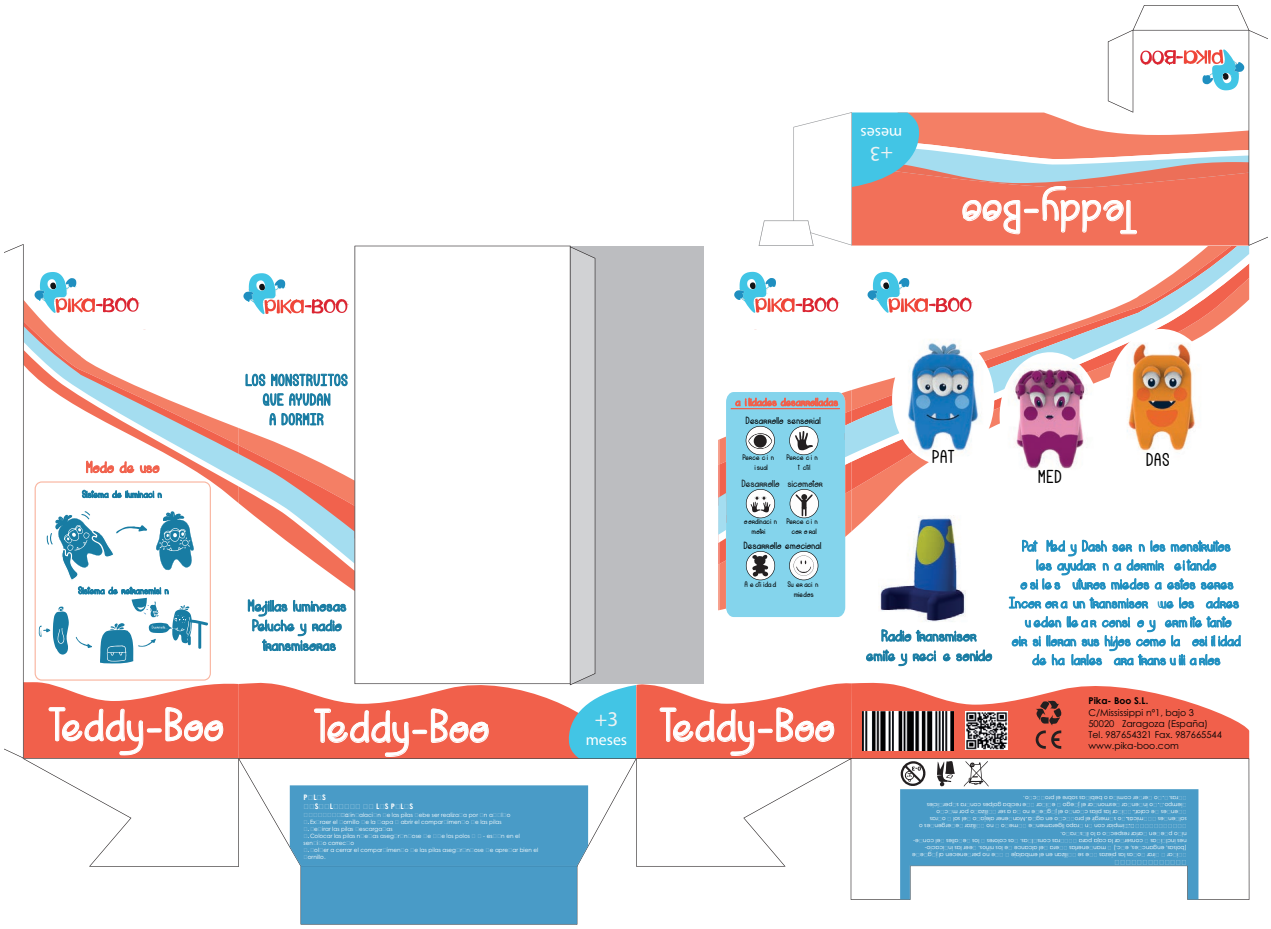






PACKAGING

Despliege constructivo



PACKAGING

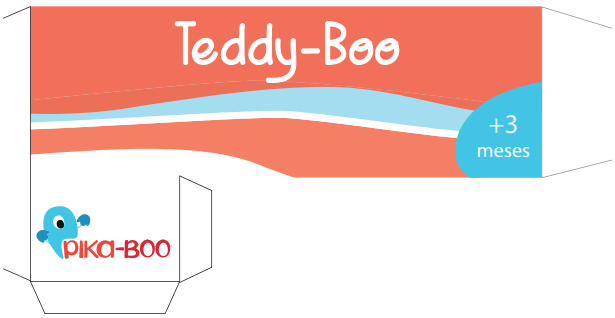
Vista individual de las caras

Cara frontal

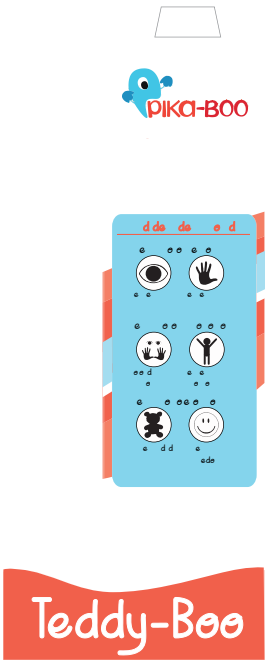
Cara posterior

PIKA-BOO
P
M D
D
adie transmisor emite y recibe sonido
Pat, Mad y Dash serán los monstruitos que ayudarán a dormir, evitando posibles futuros miedos a esos seres. Incorpora un transmisor que los padres pueden llevar consigo y permite oír si lloran sus hijos como la posibilidad de hablarles para tranquilizarles
Pika- Boo S.L.
C/Mississippi nº1, bajo 3
50020 Zaragoza (España)
Tel. 987654321 Fax. 987665544
www.pika-boo.com

Tapa superior

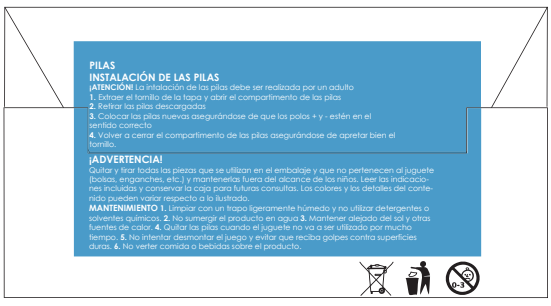


Lateral derecho



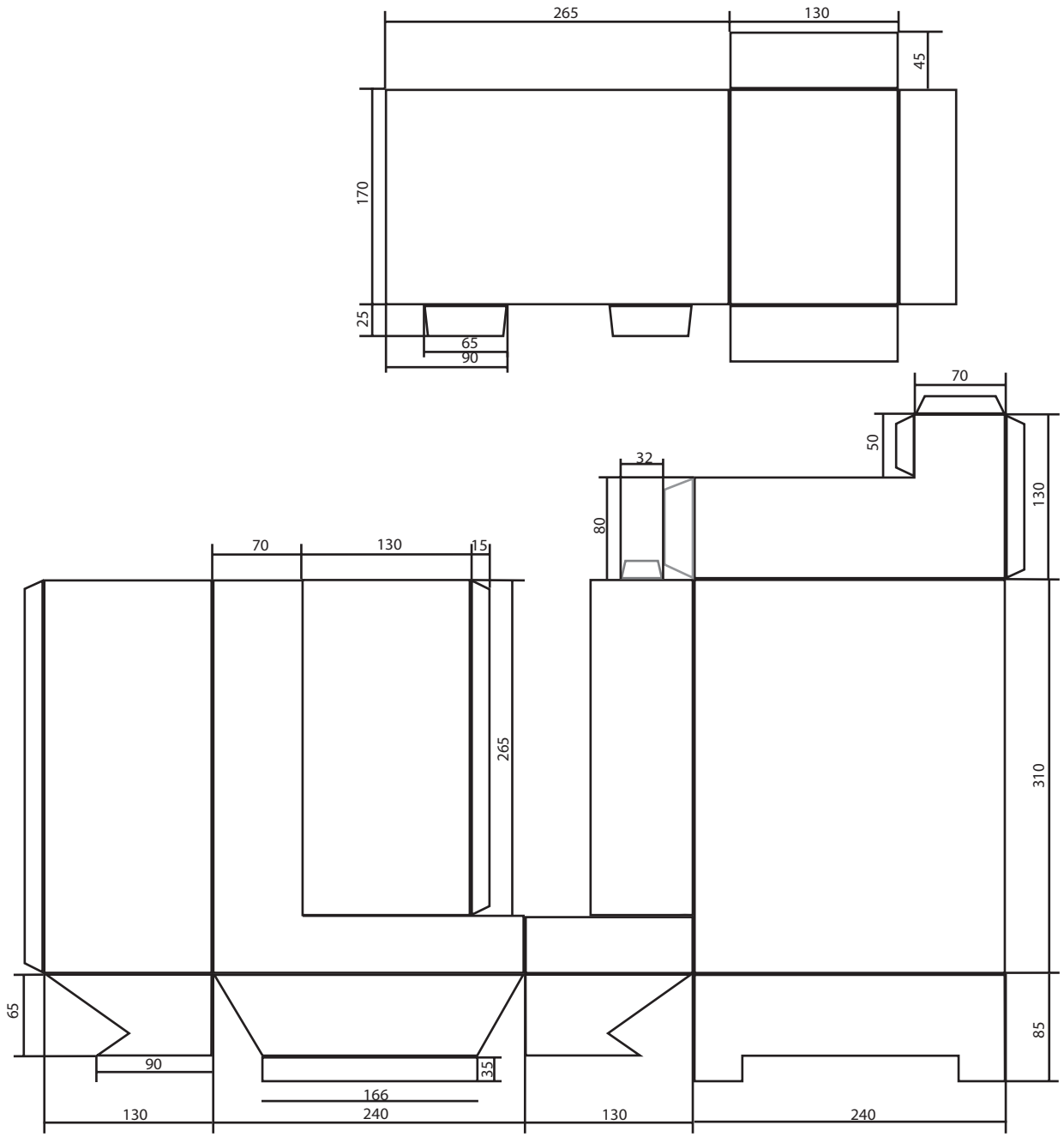
Lateral izquierdo

Tapa inferior


PILAS
INSTALACIÓN DE LAS PILAS
¡ATENCIÓN! La intalación de las pilas debe ser realizada por un adulto
1. Extraer el tornillo de la tapa y abrir el compartimento de las pilas
2. Retirar las pilas descargadas
3. Colocar las pilas nuevas asegurándose de que los polos + y - estén en el sentido correcto
4. Volver a cerrar el compartimento de las pilas asegurándose de apretar bien el tornillo.
¡ADVERTENCIA!
Quitar y tirar todas las piezas que se utilizan en el embalaje y que no pertenecen al juguete (bolsas, enganches, etc.) y mantenerlas fuera del alcance de los niños. Leer las indicaciones incluidas y conservar la caja para futuras consultas. Los colores y los detalles del contenido pueden variar respecto a lo ilustrado.
MANTENIMIENTO 1. Limpiar con un trapo ligeramente húmedo y no utilizar detergentes o solventes químicos. 2. No sumergir el producto en agua 3. Mantener alejado del sol y otras fuentes de calor. 4. Quitar las pilas cuando el juguete no va a ser utilizado por mucho tiempo. 5. No intentar desmontar el juego y evitar que reciba golpes contra superficies duras. 6. No verter comida o bebidas sobre el producto.

PACKAGING

Dimensionamiento+cotas



PACKAGING

Render